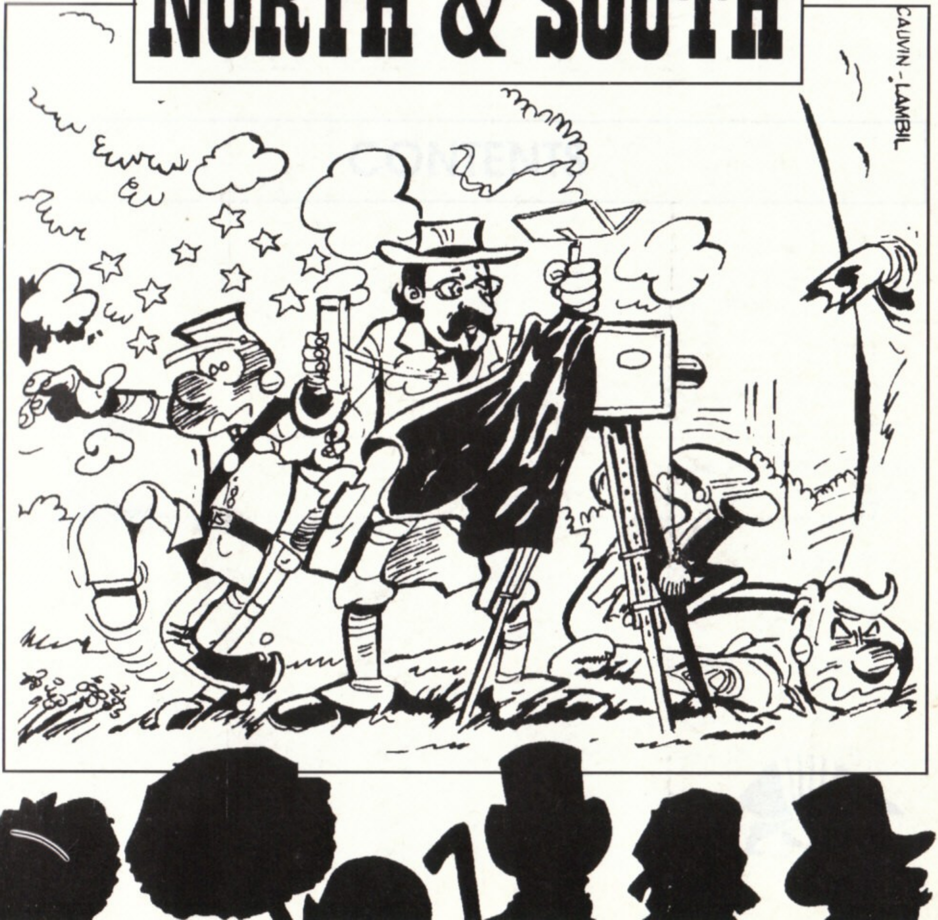
NORTH & SOUTH



CONTENTS



ENGLISH

With the famous comic strip heroes from "LES TUNIQUES BLEUES" (The Blue Jackets), imagined by LAMBIL and designed by CAUVIN, re-live the American Civil War with a little bit of historical realism and a lot of humour!

Your objective is ensure victory for your side (North or South) by eliminating all the enemy armies. You will be controlling armies across all the combat zones of the Civil War. You may respect history or not, as you like.

I - LOADING THE GAME

A) AMSTRAD version

Hardware required:

Amstrad 464, 664, 6128, 464 +, or 6128 + with a disk drive or a recorder. A monitor or a colour TV.

Joystick recommended. (Before starting the game, check the connection in the joystick port).

Loading the disk version:

Switch off your computer. Insert the program disk in the drive.

Switch the computer back on.

Type /CPM (to obtain / press @ and SHIFT simultaneously), then press RETURN.

Loading the cassette version:

Insert the cassette in the recorder. Switch on your computer.

Type RUN"" and press the PLAY button on your recorder, then press RETURN.

B) SPECTRUM version

Spectrum ZW+3 with a disk drive or SPECTRUM 48K, 128K, +2 with a recorder. A monitor or a colour TV.

Loading the disk version:

Switch off your computer and monitor. Insert the program disk in the drive. Switch the computer back on. The LOADER function is selected automatically. Press the RETURN key. The game will load automatically.

Loading the cassette version:

Check all the connections of your computer. Insert the cassette in the recorder. Type LOAD"" and press the PLAY button on your recorder. Then press RETURN.

II - START

First, select the language of your choice. Use the cursor key or the keys O and P to move the colour frame on one of the 3 flags. When the desired flag is selected, press RETURN or the space bar.

1) How to start play immediately: (Special mode 1 player)

After the presentation screen, the program asks you to select 1 or 2 players. If you want to play against the computer, confirm the option 1 player mode, by pressing key 1.

IMPORTANT:

You will then be able to choose your INTERFACE:

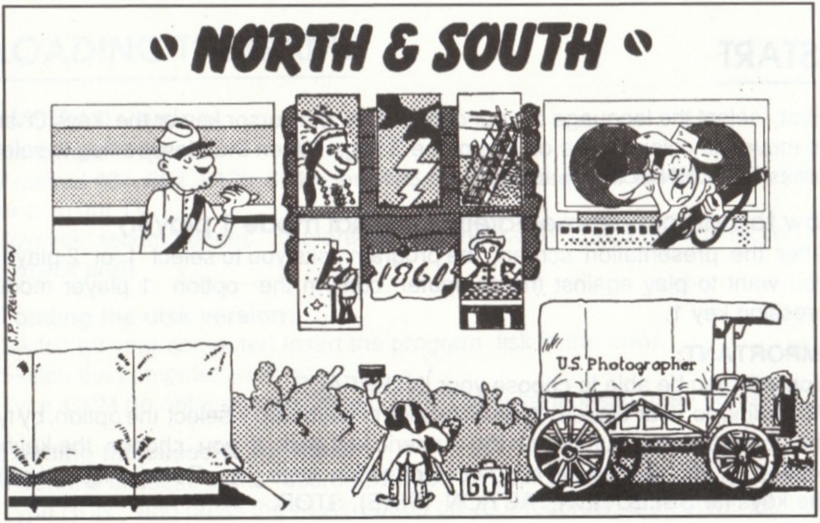
According to your choice - type of joystick or keyboard - select the option, by typing the corresponding number on the numeric key pad. If you choose the keyboard (option 1), you will have to define the direction keys (Up, Down, Right, Left) and the keys for SELECTION, ACTION (FIRE), STOP.

If you choose the joystick you will have to define only the keys for selection, and STOP. Then you will presented with the menu screen where you will have to select all the game options. On Spectrum, the GO option for starting the game is marked by the coloured frame. To play immediately press RETURN, space bar or fire button. On Amstrad, place the cursor on GO (see picture) and press RETURN or FIRE.

Default configuration:

- You are playing at CAPTAIN level. You play Captain STARK against a Confederate Corporal played by the computer. The start year is 1861 and no catastrophe is activated. North plays first.

MENU SCREEN ON AMSTRAD



2) Changing the current configuration

Note: Clicking means pressing the fire button, space bar or RETURN when an option is marked by the colour frame (blue on Spectrum). On AMSTRAD place the cursor on the case labelled GO and press RETURN or FIRE. To switch from one option to another, use the cursor keys left and right or the corresponding keys that you have selected before.

♦ **Difficulty level:**
Click on the character's head in the window with a flag (Amstrad). On Spectrum, the character and the flag are in two separate windows.
CORPORALS: BLUTCH for the Union, MATHIAS for the Confederacy.
SERGEANTS: CHESTERFIELD for the Union and CANCRELAT for the South.
CAPTAINS: STARK for the North and PHILIP for the South.

♦ **1 or 2 players:**
Click on the window flag of the Union or Confederacy; a computer will appear, signalling that your computer will play that side. Reclick on the computer to switch to human mode.

♦ **Change start year:**
Click on the calendar to scroll the years from 1861 to 1864. Each year corresponds to a certain number of armies and territories owned by each side; the situation reflects actual historical conditions for that year.

♦ **The disasters:**
These disasters will modify the strategic situation. To activate a disaster, just click on it. When in play, you will not be able to cancel the disaster.

- INDIANS
They occasionally attack armies in neighbouring territories. When the Indians have spotted their prey, they send smoke signals before launching their attack. Mexicans may also attack.

- STORMS

A storm cloud travels around above the map. Any army under the cloud is unable to move until the cloud leaves the territory.

- EUROPEAN REINFORCEMENTS (Ship)

Both sides in the Civil War were diplomatically very active in Europe. The side who owns South Virginia will receive a ship containing reinforcements. Once on dry land, they will constitute an army (1 Cannon, 3 Cavalrymen and 6 Infantrymen) or reinforce that army up to maximum limits (3 Cannons, 9 Cavalrymen and 18 Infantrymen).

♦ **Strategic or arcade mode:**

Click on the Arcade icon to disactivate the Strategic mode and vice-versa. In the Arcade mode there are three challenges to face: the battle, the train and the fort. In the Strategic mode, the winner of a challenge is determined by the computer.

III - THE GAME

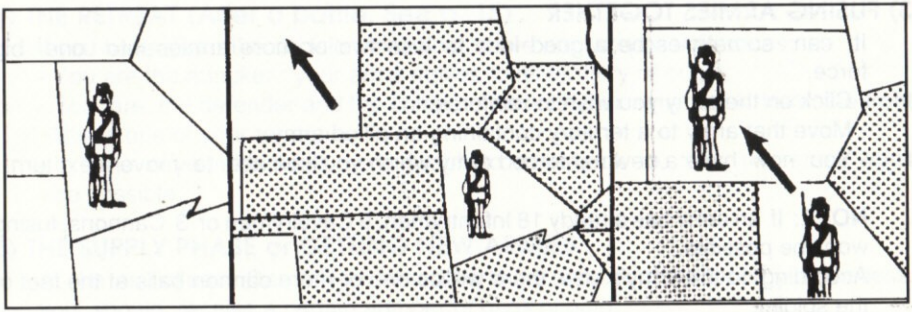
STRATEGIC MAP AND GAME:

An army is composed of several infantry, artillery and cavalry units. On the map one soldier represents one army.

1) ARMY MOVEMENT:

The players play each in turn.

During each of his turns, a player may move some or all his armies. He can move them only onto a neighbouring territory.



Examples: Moving to another territory

- Click on the army you want to move
- The possible territories where your chosen army may move to will flash.
- Click on the territory you wish the army to move to.
- The army moves to the selected territory and cannot move again until the next game turn.

If you don't want to move all your armies, click on the flag with the date under the map, to end your turn.

2) CONQUERING A TERRITORY

- A territory belongs to the first player to move an army onto it.
- If a player arrives on an unoccupied enemy territory, he conquers it.
- If he arrives on an occupied enemy territory, there will be a battle. The territory will belong to the winner.
- If he enters an occupied enemy territory with a fort, there will be a battle and a fort attack (arcade).
- If he enters an unoccupied enemy territory with a fort, he just has to win the fort attack, to conquer the territory.

3) FUSING ARMIES TOGETHER

It can sometimes be a good idea to fuse two or more armies into one big force.

- Click on the army you wish to reinforce.
- Move that army to a territory containing an allied army.
- You now have a new reinforced army which you'll be able to move next turn.

NOTE: If an army has already 18 Infantrymen, 9 Cavalrymen or 3 Cannons, fusing won't be possible.
According to the army's size, there will be one or more cannon balls at the feet of the soldier.

4) ATTACKING AN ENEMY ARMY

- Click on the army you want to use.
- Click on the territory containing the enemy unit.
- The two opposing armies will now switch to the arcade "Battle" mode, unless the players are in strategic mode only.

* **Attacking an enemy army with several armies**

Check if more than one allied unit can move onto the same enemy-occupied territory:

- It that's the case, click on one of your armies.
- Click on the enemy territory.
- All allied armies which can attack that enemy will automatically move to the enemy territory.

NOTE : If the sum of attacking armies exceeds the maximum of 18 Infantrymen, 9 Cavalrymen or 3 Cannons, the extra units will remain as an army in one of the original territories.

5) THE RETREAT (After a battle. See p. 15)

If you have taken the decision to retreat, there are two possible cases:

- You are the attacker : your army moves to its territory of origin.
- You are the defender and the computer moves your army back from the front line to one of your territories.
- If none of your territories are available to move back to, then the retreat won't be possible.

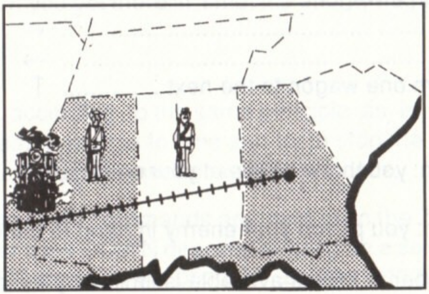
6) THE SUPPLY PHASE or GETTING NEW ARMIES

At the end of each Game Turn, according to the number of territories you possess, you should receive a certain number of bags of gold.
You will only receive the gold, however, if two of your towns are connected by a railroad crossing only territories of your own.

* **Getting new armies**

When a player has 5 bags of gold in his bank, a new army is created. The new army will flash at the bottom left of the map. To move the new army into play, click on a flashing territory. The new army (6 Infantrymen, 3 Cavalrymen and 1 Cannon) can only move to a territory containing no other army and which lies on a railroad line that belongs entirely to you.

Exemple:
How to attack a train



* **How to collect your enemy's taxes**
  - No effective link between two enemy towns must be possible. You can cut a link by taking a territory between the enemy towns.
  - The enemy train will try to get through (if no other possible line exists). You will then switch to the Train arcade sequence.

7) SURROUNDING THE ENEMY:

To capture a territory without fighting a battle, you can encircle it. When enemy territories with no armies stationed in them are encircled by your armies, those territories change sides. You cannot "surround" a territory which has a town.

♦ THE TRAIN SEQUENCE - ARCADE MODE

The character you control is on the ground. First you must climb up the back end of the passing wagons onto the roof of the train. If you fail to climb on, then your interception attempt is over.

Your objective is to reach the front of the train in order to stop it and overcome the driver.

COMMANDS

How to climb onto a wagon .... ↑
Move left .... ←
Move right .... →
How to jump from one wagon to the next .... ↑

Attack:

- ACTION button: you throw a knife at your enemy, unless you are in hand to hand combat.
- ACTION button: you punch your enemy in hand to hand combat.

NOTE: The number of knives available is limited by the difficulty level.

2-Player version: The player who owns the train, and who defends it against the attacking player, can send men onto the roof to fight off the attack.

- To send a man up to the roof: Direction UP or DOWN (joystick or keyboard).
- To throw a knife or give a punch (in hand to hand combat), press the ACTION button.

NOTE: The man moves by himself from right to left. The defending player controls only the moment when the soldier appears and the fight.

THE RACE AGAINST TIME

The amount of time available varies according to the difficulty level. Time is symbolized by a clock and your progress towards the locomotive is represented by a boot.

♦ THE FORT SEQUENCE - ARCADE MODE

Possession of at least two towns connected by a railroad link is vital for both players. These towns are protected by forts.

To prevent an enemy to get gold bags, it is a good thing to let him control no town. In order to conquer a town, you will have to reach the flag situated at the far end of the enemy fort. If you get there in time, the enemy flag will come down, to be replaced by yours.

COMMANDS

You move and fight according to the same principle as in the Train sequence. Guard-dogs will appear from time to time and try to stop the attacker. If you step on an ammo box, you will be stunned for several seconds.

2-Player version: The same commands are used as in the Train sequence.

NOTE: If the defender uses DOWN direction to bring on a soldier, he will arrive at ground level. Using UP direction will bring the soldier into play on the ramparts.

THE RACE AGAINST TIME

The amount of time available varies according to the difficulty level.

♦ THE PITCHED BATTLE - ARCADE MODE

A battle is fought when two opposing armies occupy the same territory. The aim is to eliminate the enemy force or force it to retreat. The winner keeps the territory where the battle is fought.

COMMANDS

1) Choose the unit which is to move or fire:

To do this, it is necessary to remember the selection key you defined in the INTERFACE menu, after loading the game.

The selected unit is represented by its symbol. It is displayed at top left screen for the Union player and top right screen for the Confederate player. A cannon represents the Artillery, a horse head the Cavalry and a soldier the Infantry.

2) Moving the unit

Use the directions provided by the keyboard or joystick.

- Artillery moves only up or down.
- Cavalry begins facing the enemy, either right or left. But you can stop it for a moment, by taking the opposite direction of their movement (e.g.: left if you go to the right).
- Infantry can move in any direction.

3) Firing and Charging

- Artillery: the ACTION button defined in the INTERFACE menu.
  Press and hold down the key or button; a gauge will display at the top of the screen. The fuller the gauge, the greater the range. To fire, release the key or button.

NOTE: The cannons possess only 9 cannon balls.

- **Cavalry:** The same principle applies to commands.
  The first button-press positions the charge, facing the enemy.
  Further key/button pressing is used for sabre-slashing the enemy troops.

  Changing formation: direct the men once in the opposite direction to the direction of their charge (right or left). This particular manoeuvre is vital for crossing bridges and canyons, because the cavalrymen can only pass in Indian file.

- **Infantry:** The same command principle applies.
  The first press places the soldiers into firing position facing the enemies.
  Further pressing will make the firers shoot straight ahead.

  Changing formation: To return to the original formation, just direct them once in the direction opposite to their marching direction (left or right). If you continue taking that direction, the formation will move back.

4) The retreat

During a battle press the so-called STOP key (defined in the INTERFACE menu), in order to retreat from the battle field.

As soon as his units are in place on the battle field, the player may retreat. The retreating army will lose one cannon. If the attacker retreats, his army will go back to its original territory. If the defender retreats, his army will retreat from the territory. If retreat is impossible, the Retreat key is inactive.


MINNESOTA
MICHIGAN
NORTH
WISCONSIN
NEW YORK
MICHIGAN
SOUTH
IOWA
PENNSYLVANIA
INDIANA
OHIO
MARYLAND
ILLINOIS
KANSAS
VIRGINIA
MISSOURI
KENTUCKY
NORTH CAROLINA
TENNESSEE
OKLAHOMA
ARKANSAS
SOUTH CAROLINA
ALABAMA
GEORGIA
ATLANTIC
OCEAN
MISSISSIPPI
TEXAS
LOUSIANA
FLORIDA
GULF OF MEXICO

FRANCAIS

INTRODUCTION

Dans "NORTH & SOUTH" avec les fameux héros de B.D que sont "LES TUNIQUES BLEUES", imaginés par LAMBIL et dessinés par CAUVIN, revivez la Guerre de Secession avec un peu de réalisme historique et beaucoup d'humour !

Vous retrouvez dans ce jeu avec plaisir tous les personnages importants de la B.D et aussi quelques intervenants habituels tels que Indiens ou Mexicains. Alors choisissez votre camp. Car dans ce jeu rien ne vous empéchera d'incarner le coté Sudiste et de renverser ainsi, peut-être, le cours de l'histoire !

I - POUR LANCER LE JEU

A) Lancement de la version AMSTRAD

Matériel nécessaire : Amstrad 464, 664, 6128, 464 +, ou 6128 + avec un lecteur de disquettes ou un magnétophone. Un moniteur ou une télévision couleur. L'usage du joystick est recommandé. (Avant de lancer les Tuniques Bleues, vérifiez la connection du joystick dans le port joystick)

Lancement de la version disquette :
Eteignez votre ordinateur. Placez le disque programme dans le lecteur. Rallumez votre ordinateur. Tapez /CPM (Pour avoir / sur un clavier QWERTY, tapez simultanément sur @ et la touche SHIFT où sur un clavier AZERTY, ùCPM). Appuyez sur la touche RETURN.

Lancement de la version cassette :
Insérez la cassette dans le magnétophone. Allumez votre ordinateur. Tapez RUN"" et appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone ainsi que la touche RETURN de votre clavier.

B) Lancement de la version SPECTRUM

Matériel nécessaire pour SPECTRUM : Spectrum ZX+3 avec un lecteur de disquettes ou SPECTRUM 48K, 128K, +2 avec un magnétophone à cassettes. Un moniteur ou une télévison couleur.

Lancement de la version disquette :
Eteignez votre ordinateur et votre moniteur. Placez le disque programme dans le lecteur. Rallumez votre ordinateur.
La fonction LOADER est automatiquement sélectionnée. Appuyez sur la touche RETURN, le jeu se charge automatiquement.

Lancement de la version cassette :
Vérifiez les connections de votre ordinateur. Insérez la cassette dans votre magnétophone. Tapez LOAD"" et appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétophone ainsi que sur la touche RETURN de votre clavier.

II- DEBUT

Après le Tatou, sélectionnez la langue de votre choix. Utilisez les touches curseurs ou les touches O,P pour déplacer le cadre de couleur qui entoure un des 3 drapeaux.
Lorsque le drapeau souhaité est entouré par le cadre de couleur, appuyez sur RETURN ou sur la barre d'espace pour passer à la suite.

1) Comment jouer immédiatement ? (Mode spécial 1 joueur)

Après la présentation, le programme vous demandera de sélectionner l'option 1 joueur ou 2 joueurs.
Si vous désirez jouer contre l'ordinateur, confirmez l'option mode 1 joueur en appuyant sur le chiffre 1.

INTERFACE et MENU

Après on vous proposera de choisir votre INTERFACE :
Selon votre choix (Type de joystick ou clavier), vous sélectionnerez la bonne option en tapant son numéro sur le pavé numérique.

Si vous choisissez le clavier (option 1), on vous demandera de définir les touches de direction (Haut, bas, droite gauche) la touche de tir dite d'action, ainsi que la touche de sélection (cf plus loin), la touche ARRET pour stopper le jeu. Si vous jouez au joystick, vous n'aurez que la touche de sélection, d'arrêt à sélectionner. Le bouton feu du joystick étant équivalent au bouton action.

Ceci fait, vous arriverez alors sur la page dite de menu ou vous pourrez sélectionner toutes les options de votre choix. Sur SPECTRUM, le mot GO, signifiant le départ du jeu, se retrouve entouré d'un cadre de couleur ce qui indique qu'il est prêt à être sélectionné. Pour jouer immédiatement, appuyez sur la touche RETURN ou barre d'espace ou sur le bouton feu. Sur AMSTRAD, déplacer le curseur sur le mot GO et appuyer sur RETURN (cf dessin) ou Tir.

Voici la configuration de départ :

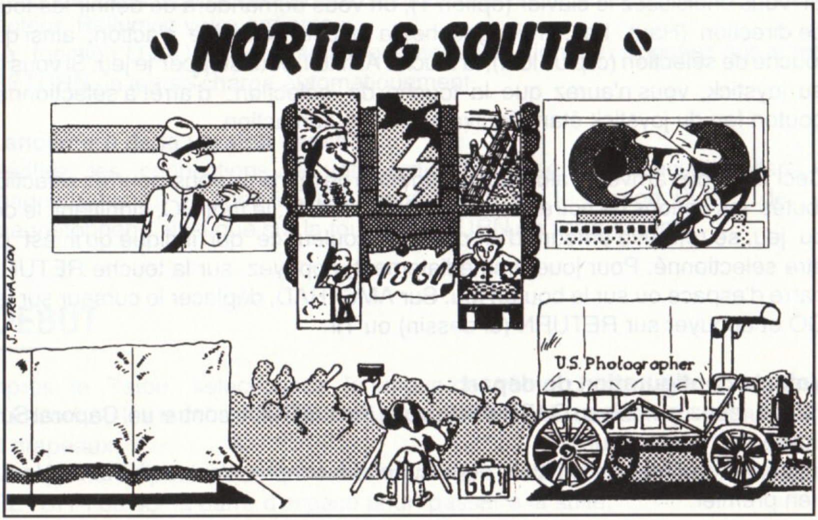
- Vous jouez au niveau CAPITAINE, vous êtes STARK contre un Caporal Sudiste géré par l'ordinateur.
  L'année de départ est 1861 et aucune catastrophe n'est activée. Le Nord joue en premier.

2) Pour changer la configuration de départ

Note : Cliquer signifie appuyer sur le bouton feu ou barre d'espace ou RETURN lorsque l'option en question est entourée d'un cadre de couleur bleue sur Spectrum. Sur AMSTRAD, déplacer le curseur et appuyez sur RETURN ou feu.

Pour changer d'option, utilisez les touches curseurs gauche ou droite de votre clavier ou les touches que vous avez sélectionnées pour ces directions au préalable dans le menu interface (lorsqu'on a vous a demandé le choix de votre interface).

ECRAN MENU SUR AMSTRAD



♦ **Niveau de difficulté**

Cliquez sur la tête du personnage dans la vignette qui possède un drapeau (Pour Amstrad). Sur SPECTRUM le personnage et le drapeau de son pays sont dans deux vignettes distinctes.

Caporaux : .... BLUTCH pour le Nord, et MATHIAS pour le Sud,
Sergents : .... CHESTERFIELD pour le Nord et CANCRELAT pour le Sud,
Capitaines : ...... STARK pour le Nord et PHILIP pour le Sud.

♦ **1 ou 2 joueurs**

Cliquez sur le drapeau de l'Union ou de la Confédération, un ordinateur apparaît ce qui signifie que cet Etat est alors géré par ordinateur. Recliquez sur l'ordinateur pour passer en mode humain avec cette fois-ci le drapeau.
Pour jouer à 2, assurez-vous qu'aucun état n'affiche une vignette ordinateur mais bien un drapeau.

♦ **Changer l'année de départ**

Cliquez sur le calendrier pour faire défiler les années de 1861 à 1864. A chaque année correspond un nombre d'armées et de territoires possédés par les belligérants, et ce suivant la conjoncture militaire historique.

♦ **Les désastres**

Vous modifierez ainsi à loisir les conditions stratégiques de la guerre.
Pour activer un désastre, il vous suffit de cliquer dessus.
Lorsque le jeu est lancé, vous n'avez plus la possibilité de l'annuler.

- LES INDIENS

Ils lancent de temps en temps des attaques sur des armées se trouvant dans des territoires voisins. Lorsque les Indiens ont repéré une proie, ils envoient des signaux de fumée puis passent à l'attaque.

- LES ORAGES

Un nuage orageux se promène au-dessus de la carte. Si une armée se trouve sous le nuage, elle ne peut plus se déplacer tant que le nuage reste sur son territoire.

- LES RENFORTS d'EUROPE (Bateau)

Les activités diplomatiques du Nord et du Sud se sont revélées fructueuses en Europe. Le camp qui possède le territoire de la VIRGINIE du SUD verra arriver un bateau contenant des renforts. Ceux-ci débarquent et constituent une armée (1 canon, 3 cavaliers, 6 fantassins) ou renforcent une armée existante jusqu'à concurrence de 3 canons, 18 fantassins, 9 cavaliers.

♦ **Mode stratégique ou arcade**

En cliquant sur l'icône Arcade, celle-ci désactive immédiatement l'option stratégique et vice-versa. Le fait de jouer en mode arcade active les 3 épreuves qui sont LA BATAILLE RANGEE, L'ATTAQUE DU TRAIN ou du FORT. Si le mode stratégique est sélectionné, ces 3 épreuves sont remplacées par des calculs de l'ordinateur qui détermineront le vainqueur de chaque épreuve.

III - LE JEU

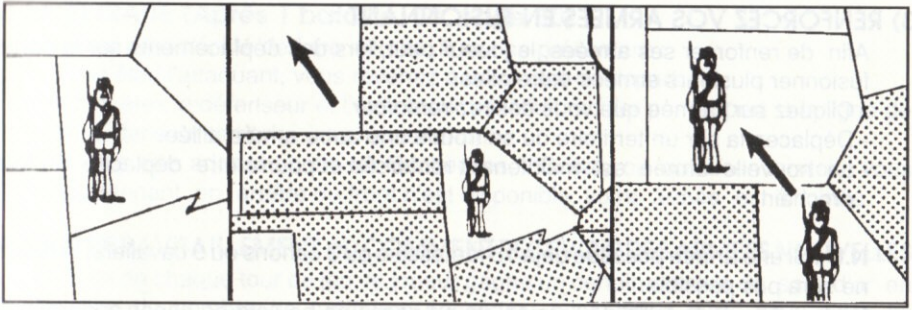
CARTE et PARTIE STRATEGIQUE

Une armée est constituée de plusieurs unités d'Infanterie, d'Artillerie et de Cavalerie. Sur la carte un soldat représente une armée.

1) DEPLACEMENT DES ARMEES

Les joueurs jouent chacun leur tour.

A chaque tour de jeu, le joueur peut déplacer tout ou partie de ses armées. Il ne peut les déplacer que sur un territoire voisin.



Exemple : se déplacer dans un autre territoire

- Cliquez sur l'armée que vous voulez déplacer,
- Les territoires, où elle peut aller, clignotent, cliquez sur un de ces territoires,
- L'armée se trouve maintenant sur son nouveau territoire et ne peut plus être déplacée avant le prochain tour de jeu.

Si vous ne souhaitez pas déplacer toutes vos armées et terminer votre toür de suite, cliquez sur le mini-drapeau se trouvant en bas de la carte dans une cartouche ou est indiqué la date.

2) PRISE D'UN TERRITOIRE

- Un territoire appartient à la première armée qui arrive dessus.
- Si un ennemi arrive sur un territoire non occupé, il s'en empare.
- Si un ennemi convoite un territoire occupé par une unité ennemie, il y a bataille. Le vainqueur gagne le territoire.
- Si un ennemi convoite un territoire contrôlé par son adversaire avec un fort et une unité ennemie dessus, il y a bataille, puis attaque du fort (arcade).
- Si un ennemi convoite un territoire sur lequel il n'y a qu'un fort, il doit seulement remporter l'attaque du fort pour gagner le territoire.

3) RENFORCEZ VOS ARMEES EN FUSIONNANT

Afin de renforcer ses armées, le joueur peut, lors des déplacements sur la carte, fusionner plusieurs armées entre elles.

- Cliquez sur l'armée que vous désirez renforcer.
- Déplacez-la sur un territoire où se trouve une autre armée alliée.
- La nouvelle armée est maintenant renforcée et pourra être déplacée au tour prochain.

N.B : Si une armée possède déjà 18 fantassins ou 3 canons ou 9 cavaliers, la fusion ne sera pas possible.
En fonction de la taille de l'armée, un ou plusieurs boulets de canon apparaîtront au pied de l'unité.

4) ATTAQUER UNE ARMEE ENNEMIE

- Cliquez sur l'armée que vous voulez utiliser,
- Cliquez sur le territoire ou se trouve l'armée ennemie,
- Les deux armées vont se battre dans le mode arcade "bataille rangée". Sauf si les joueurs sont en mode stratégique.

* **Comment attaquer à plusieurs une armée ennemie**

- Regardez si plusieurs de vos armées voisines peuvent se déplacer dans le même tour de jeu jusqu'à l'armée ennemie.
- Si oui, cliquez alors sur une de vos armées.
- Cliquez sur le territoire de l'armée ennemie.
- Automatiquement, les armées qui peuvent atteindre l'armée ennemie se dirigent aussi sur le territoire.

N.B : Si la fusion de plusieurs armées dépasse 18 Fantassins, 3 canons ou 9 Cavaliers, le surplus reste dans une armée sur un des territoires de départ.

5) LA RETRAITE (Après 1 bataille. Cf. page 30)

Si vous avez décidé de faire retraite, 2 cas se présentent :

- Vous êtes l'attaquant, vous revenez à votre état de départ.
- Vous êtes le défenseur et l'ordinateur vous fait reculer par rapport à la ligne de front, dans un territoire vous appartenant.
- Si vous êtes adossé contre les Rocheuses, l'Océan ou qu'aucun territoire vous appartenant en arrière du front n'est disponible, votre armée est éliminée.

6) TOUR DE RAVITAILLEMENT ou COMMENT RECEVOIR DES ARMEES NOUVELLES

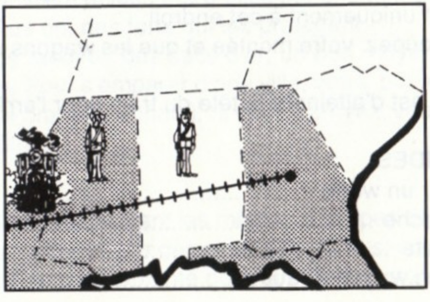
A la fin de chaque tour de jeu, le joueur gagne un certain nombre de sacs d'or en fonction du nombre de territoires possédés, à condition que deux villes lui appartenant soient reliées par une ligne de chemin de fer.

* **Nouvelle armée:**

Lorsque le joueur a 5 sacs d'Or dans sa Banque, une nouvelle armée se crée. L'armée nouvelle clignote dans la carte, en bas, à gauche. Pour faire entrer cette armée en jeu, cliquez sur un territoire qui clignote. La nouvelle armée (6 fantassins, 3 cavaliers, 1 canon) ne peut se poser que sur un de vos territoires n'ayant pas d'armée et à condition qu'il soit situé sur une ligne de chemin de fer vous appartenant entièrement.

Exemple:

Comment attaquer un train



∗ Comment collecter les impôts de son ennemi ?

- Aucune liaison complète par rail entre deux villes détenues par l'ennemi ne doit être possible. Vous devez ainsi couper la voie en vous emparant d'un territoire entre les deux villes ennemies.
- Le train va tenter de passer par là s'il n'y a pas d'autre chemin possible. Vous accédez alors au jeu d'arcade "Attaque du train".

7) ENCERCLEMENT

Pour récupérer rapidement des territoires sans avoir à combattre des armées ennemies, le joueur peut appliquer la tactique d'encerclement.

Lorsque des territoires ennemis ne possèdent aucune armée et se retrouvent encerclés par une ou plusieurs de vos armées, les territoires changent de camp et passent à la couleur de votre drapeau.
L'encerclement n'est pas possible pour les territoires possèdant une ville.

♦ ATTAQUE DU TRAIN - PARTIE ARCADE

Le personnage que vous contrôlez se trouve au sol.
Il doit d'abord monter sur le toit du train en grimpant à l'arrière des wagons qui défilent et uniquement à cet endroit.
Si vous loupez votre montée et que les wagons vous passent devant, vous avez perdu.
Votre but est d'atteindre la tête du train pour l'arrêter et maîtriser le conducteur.

COMMANDES

Monter sur un wagon .... ↑
Aller à gauche .... ←
Aller à droite .... →
Sauter d'un wagon à l'autre .... ↑

Attaque des ennemis :

- Bouton ACTION : vous lancez un couteau sur votre adversaire si vous n'êtes pas au corps à corps.
- Bouton ACTION : vous lui donnez un coup de poing si vous êtes au corps à corps.

N.B : Attention, le nombre de couteaux est limité par niveau de difficulté.

version 2 joueurs :

Le joueur qui possède le train peut envoyer des hommes sur le toit.

- Pour envoyer un homme : Direction haut ou bas. (Joystick ou clavier)
- Pour lancer un couteau ou un coup de poing au corps à corps, appuyez sur le bouton ACTION.

N.B : L'homme se déplace de droite à gauche, le joueur contrôle le moment de son apparition et le moment où il tire.

TEMPS LIMITE

Le temps dépend du niveau de jeu choisi. Il est symbolisé par un réveil et votre progression jusqu'à la locomotive par une chaussure.

♦ ATTAQUE DU FORT - PARTIE ARCADE

La possession d'au moins 2 villes reliées entre elles par chemin de fer est vitale pour chaque joueur. Ces villes ont des forts qui les protègent.
Pour empêcher l'ennemi de recevoir des sacs d'or, un bon moyen est de ne lui laisser contrôler aucune ville. Pour s'emparer d'une ville, votre but est d'arriver au bout de ce fort ou se trouve le drapeau ennemi. Si vous y arrivez, vous remplacerez le drapeau ennemi par le vôtre.

COMMANDES

Vous vous déplacez et combattez suivant les mêmes principes de jeu que pour l'attaque du train. Vous serez attaqué par des chiens-loups et si vous marchez sur des caisses d'explosifs, vous serez assommé pour quelques instants.

Mode 2 joueurs : Les commandes sont identiques à celles de l'attaque du train. Attention, si le défenseur prend la direction basse pour faire apparaître un de ses hommes, celui-ci viendra au niveau du sol. Si c'est la direction haute, il apparaîtra sur les remparts.

TEMPS LIMITE

Là aussi le temps est limité en fonction du niveau de difficulté.

♦ LA BATAILLE RANGEE - PARTIE ARCADE

Elle se déclenche lorsque deux armées ennemies se retrouvent sur le même territoire. Le but est d'éliminer l'armée ennemie ou de la forcer à faire retraite pour conserver le territoire ou se déroule la bataille.

COMMANDES

1) Sélectionnez l'unité que vous voulez déplacer ou faire tirer :

Pour cela, rappelez-vous de la touche de SELECTION que vous avez définie au début du jeu pour le choix de votre interface.

L'unité qui est sélectionnée est indiquée par son symbole. Il est affiché en haut à gauche de l'écran pour le Nordiste et à droite pour le Sudiste. Un canon représente l'Artillerie, une tête de cheval la Cavalerie et un soldat l'Infanterie.

2) Pour déplacer l'unité

Utilisez les directions données par le clavier ou le joystick et ce suivant l'interface que vous avez sélectionné.

- L'artillerie ne se déplace que de haut en bas et vice-versa.
- La cavalerie démarre face à l'ennemi. Soit droite ou gauche. La marche arrière est impossible pour les chevaux. Mais on peut les arrêter sur place pendant le temps que l'on veut en prenant une direction opposée au sens de leur avancée (Ex : gauche si l'on va vers la droite)
- Les fantassins se déplacent dans toutes les directions.

3) Pour tirer ou charger

- **Artillerie :** Appuyez sur le bouton ACTION que vous avez sélectionné dans le choix de votre interface.
  Appuyez et maintenez la pression, une jauge apparaît en haut de l'écran. Plus la jauge est remplie, plus le tir des canons va loin. Pour tirer relâchez la pression.

  Attention : les canons ne peuvent que tirer 9 boulets.

- **Cavalerie :** Première pression sur le bouton ACTION : les cavaliers chargent c'est à dire qu'ils se mettent face à l'ennemi, de front.
  Seconde pression sur le bouton ACTION : les cavaliers attaquent au sabre.

  Changement de formation : donnez une seule fois la direction opposée à leur charge (droite ou gauche).
  La maîtrise de cette manoeuvre est vitale pour passer les ponts et les canyons car les cavaliers ne peuvent tous passer de front. Il faut donc les mettre à la file Indienne pour leur faire traverser ces obstacles.

- **L'Infanterie :** même principe au niveau des commandes.
  Première pression sur le bouton ACTION : les fantassins sont en position de tir, face à l'ennemi.
  Seconde pression sur le bouton ACTION : les fantassins tirent.

  Changement de formation : pour revenir en position de départ, il faut prendre une seule fois la direction opposée à la marche (droite ou gauche).

  Si vous continuez de prendre cette direction, vous reculerez dans la même formation.

4) La retraite

Dans la bataille, pour faire retraite appuyez sur la touche STOP que vous avez selectionnée en début de jeu. Dès que les unités sont en place sur le champ de bataille, le joueur peut faire retraite. La retraite fait perdre au joueur qui l'effectue une unité d'artillerie dans son armée. Si l'armée attaquante fait retraite, elle revient à son territoire de départ. Si c'est l'armée du défenseur, elle recule de son territoire. Si le recul de l'armée n'est pas possible (adossée aux Rocheuses, à l'Océan, etc) les touches de retraite sont inopérantes.





ORIGINAL STAFF

Stéphane BAUDET, Vincent BELLIARD, Alain NAKACHE, Didier CHANFRAY,
P. AGRIPNIDIS, C. CALLET, A. CHARBONNIER
Our thanks to the authors LAMBIL & CAUVIN and to les Editions DUPUIS
SPECTRUM & AMSTRAD Adaptation: NEW FRONTIER SOFTWARE.
Programming : Daniel DIAZ, David HERRERO, Isidro GILABERT
Graphics : Alberto José GONZALEZ, Juan José FRATOS
Music & F.X : Alberto José GONSALEZ